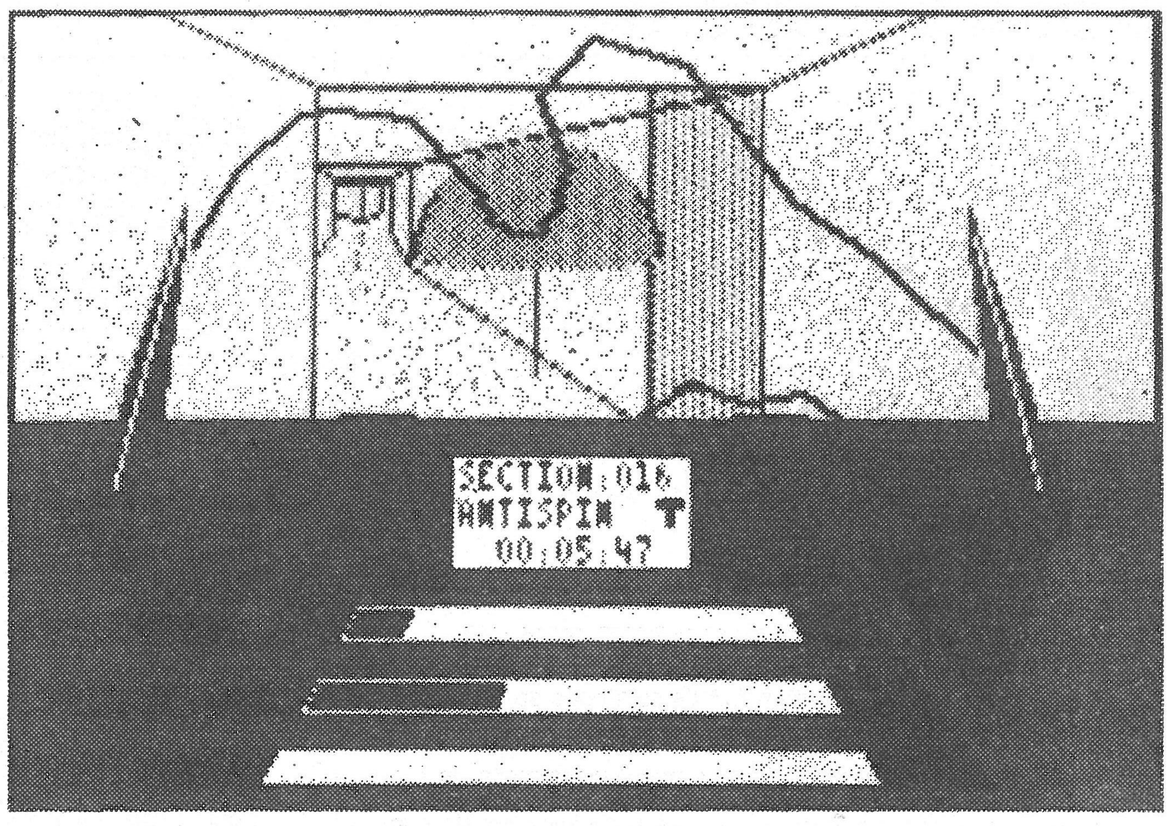
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

FASCINANTE CORRIDA EM TÚNEIS



TÍTULO: Micronaut One

MÁQUINA: Spectrum

É um jogo estranho, este *Micronaut One*, e algo complexo, embora não tanto que se torne injogável, e como programa é das coisas realmente boas que temos visto, o que não admira muito, feito que foi por Pete Cooke, um inovador em jogos de computador.

A história é de ficção científica e põe-nos aos controlos de uma nave, que se desloca nos intrincados túneis de um gigantesco biocomputador, mas o nosso problema não é apenas conduzir a nave sem nos perdermos no labirinto. Para complicar as coisas, os túneis estão infestados por uma raça de mutantes, os *Scrim*.

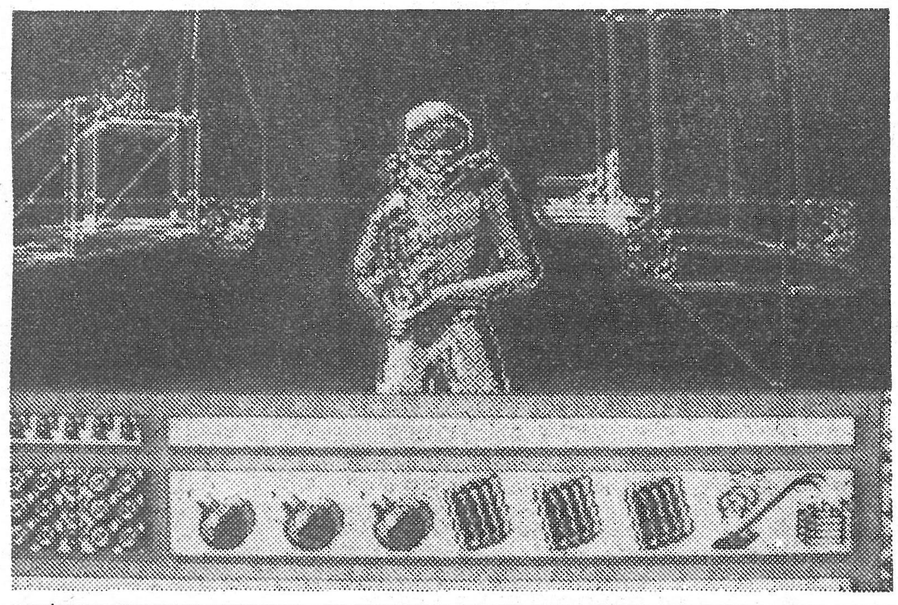
Há duas maneiras de jogar *Micronaut One*, uma menos complicada, que é fazer apenas uma corrida por túneis não infestados por *Scrim*, e outra, a sério, que é concretizar os objectivos do jogo e livrar nível após nível do biocomputador dos seus parasitas. Aqui, no entanto, levanta-se um problema, porque matar os *Scrim* rouba muita energia à nave e, se esta fica sem energia, adeus! Há soluções para isso, claro, e algumas áreas restauram a energia, quando por elas se passa, além de podermos atracar a nave a uma das quatro grandes estações do percurso.

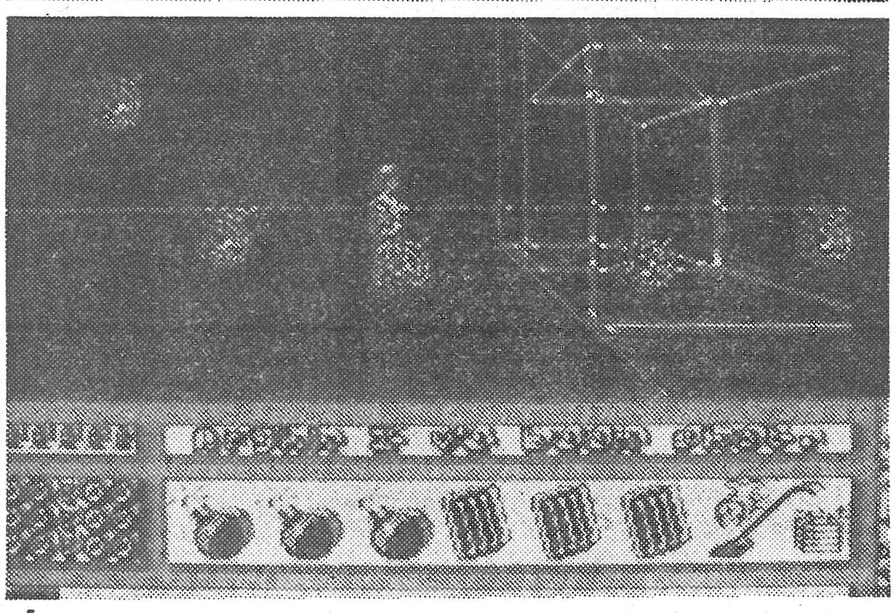
A nave pode mudar de direcção para entrar nos túneis ou desviar-se de obstáculos, mas só pode recuar quando colide com um dos obstáculos, e isso, obviamente, não é «saudável». Para nos orientarmos, podemos chamar um mapa, mas é preciso ter também boa memória visual para sabermos por onde passamos.

Os gráficos são notáveis e só vê-los é um regalo, mas o pior, repetimos, é andar para a frente neste jogo. Pior ainda, talvez, que *Tau Ceti* e *Academy*...

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

SABOTAGEM NA ILHA SECRETA





TÍTULO: Catch 23

MÁQUINA: Spectrum

O título deste jogo procura, presumivelmente, alguma confusão com a excelente obra que era *Catch 22*, e como jogo podia ser melhor, embora também não seja dos piores que temos visto. Para já, os gráficos são bons, em termos de desenho, mas falta-lhes «qualquer coisa», e jogar é um pouco difícil, pelo menos no princípio, antes de apanharmos, como deve ser, toda a atmosfera do jogo.

Vejamos, no entanto, a história que é essencial. Os serviços de espionagem descobriram que o inimigo conseguiu desenvolver um novo interceptor orbital, o *CK23*, e um agente é encarregado de encontrar as instalações onde o aparelho está a ser construído, roubar os respectivos planos, colocar uma bomba-relógio no reactor nuclear da fábrica e fugir a tempo.

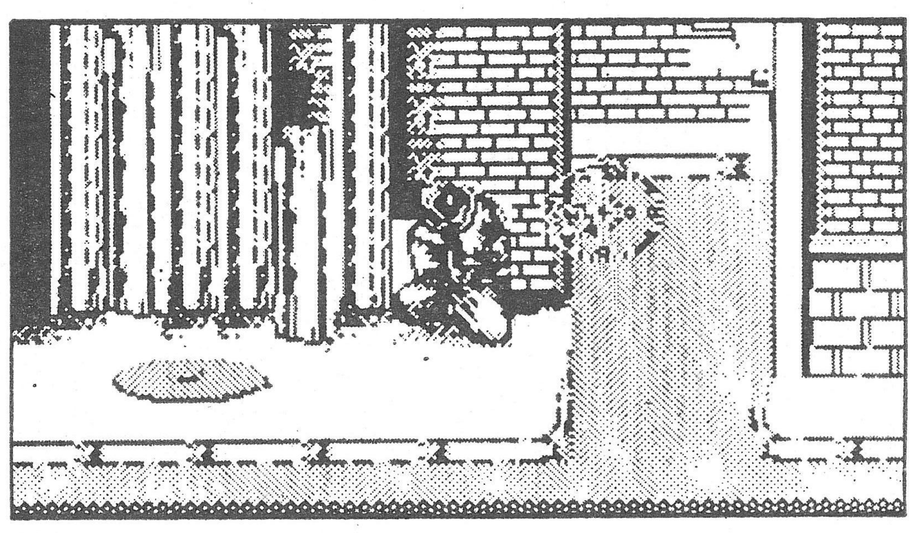
As instalações ficam na zona montanhosa de uma ilha e todo o terreno à volta foi armadilhado com minas e protegido por vedações electrificadas e câmaras de vigilância, além de ser patrulhado por soldados apeados e motorizados.

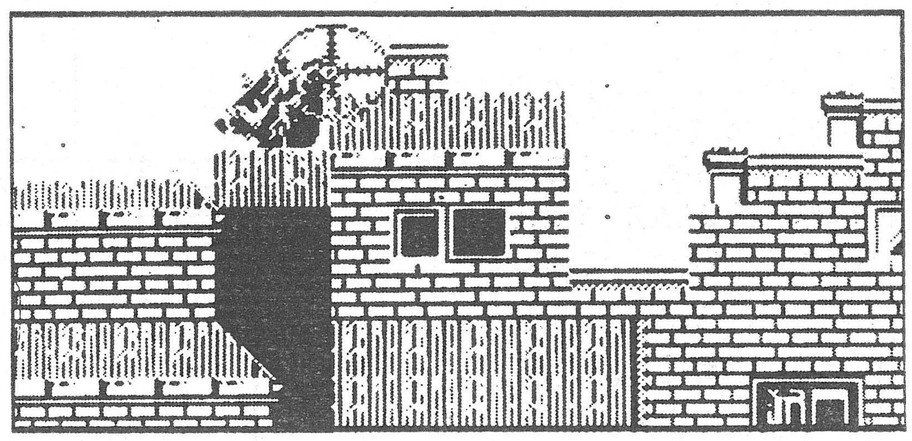
Andar pela ilha, como se vê, não é fácil, mas há algumas ajudas, como, por exemplo, apanhar o serviço de transportes local ou entrar em casas onde ficou material que nos pode ser útil, desde munições a baterias para o detector de minas, passando por explosivos.

Mapear a área de jogo é essencial, claro, embora isso ofereça algumas dificuldades, graças às características dos gráficos lineares, mas com persistência e boa memória talvez consigam. Há bons desarrincanços neste *Catch 23*, mas a sensação que fica é que a ideia (boa) não foi muito bem aproveitada.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

«GANGSTERS» TRATADOS A TIRO





TÍTULO: Prohibition

MÁQUINA: Spectrum

Nas máquinas de *arcade* anda por aí um jogo semelhante a este *Prohibition*, da editora francesa *Infogrames*, que já nos deu *Vera Cruz* e o seu sucessor, mas as parecenças ficam-se por um bocado da ideia geral, já que «brincar» com um e outro é coisa completamente diferente.

O que há a fazer é disparar e matar os *gangsters* que surgem por tudo o que é sítio, mas, como isto em regra não basta, arranjou-se uma história de suporte: as autoridades de Nova Iorque, impotentes perante os *gangsters* que enxameiam as ruas, resolveram enfrentar a situação com métodos nada ortodoxos e ainda por cima ilegais — contrataram um mercenário para fazer a «limpeza».

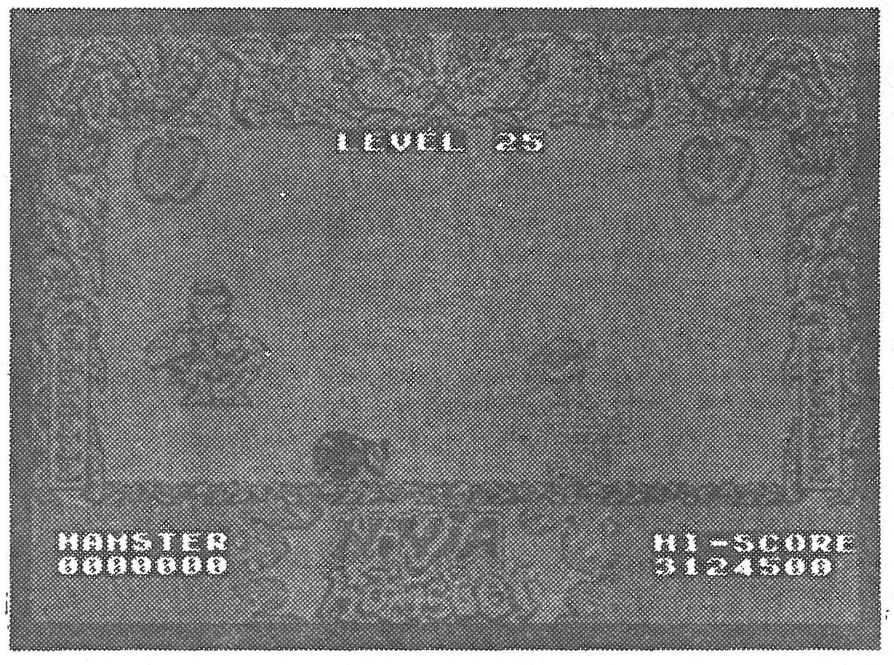
O mercenário está armado com uma espingarda de alça telescópica e é desta forma que abate os *gangsters*, mas, atenção, tem apenas três segundos para o fazer, quando algum surge no seu campo visual, caso contrário é ele quem morrerá. Acreditem que não é fácil, porque temos que mover a alça, centrá-la no *gangster* e disparar com pontaria, já que repetir o tiro é outro bico de obra. Com efeito, a alça «salta» com o tiro, como sucederia com uma espingarda a sério, devido ao recuo, e apontar de novo antes de expirar o tempo-limite é quase impossível. Há o recurso, claro, de nos desviarmos das balas do *gangster*, quando este dispara contra nós, ao fim dos três segundos, mas este truque não vai durar todo o jogo. Para complicar as coisas, alguns deles têm reféns e já se sabe o que acontece a quem mata um inocente cidadão...

Os programadores tentaram resolver eventuais problemas de atributos com o recurso ao *écran* monocromático, mas as coisas não resultam bem, apesar de os desenhos estarem bem executados. Este é um daqueles casos em que o recurso à cor tornaria o jogo mais aliciante, e quem não acreditar só tem que deslocar-se a uma *arcade*.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): inicial 2
CONSELHO: A comprar

UM «HAMSTER» NADA PACÍFICO

TÍTULO: Ninja Hamster **MÁQUINA: Spectrum**



Não bastavam já todos os *ninjas*, *karatekas* e seus semelhantes que têm invadido os computadores do pessoal: agora, até os simpáticos *hamsters* sabem artes marciais.

A história diz que o *Ninja Hamster* regressa à sua aldeia, para ver como andam as coisas — isto não lhes faz lembrar alguma coisa? — e encontra-a dominada por uma sinistra quadrilha de mauzões, chefiados por um rato, uma lagosta, um macaco e um lagarto! Claro que o *hamster* não vai permitir uma coisa dessas e, como bom *ninja* que é, desata à pancadaria aos maus da fita e aos seus sequazes. É preciso dizer mais?

Os gráficos são razoáveis e o pior é fixar todas as teclas que o põem a dar murros e pontapés, saltar, abaixar-se, etc., mas elas aí vão, sem mais pormenores: I,O,Q,W,K,I+P,A,P,A,+P,S,L. São oito níveis de pancadaria, divirtam-se.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): inicial 3
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

POKES & DICAS

POKES E DICAS abre hoje com uma sugestão interessante, apresentada por *Luís Miguel Matos*, 16 anos, de Lisboa. Diz ele: os interessados em participar num torneio de *Match Day*, nas férias escolares do Natal, devem contactar com ele pelo telefone 33 58 82, entre as 20 e as 21 horas. O *Luís*, que promete prémios aos vencedores, diz que serão aceites as primeiras 32 inscrições, pois o torneio será com 32 equipas, que irão saindo mal sejam eliminadas. Bem, o apelo aqui fica e, já agora, gostaríamos de saber depois o que se passou.

Este leitor mandou ainda uma série de *pokes*, de que aproveitamos:

— *CAULDRON 2* — POKE 52974, Ø : POKE 57578, Ø : POKE 56571, 2Ø1 : POKE 56572, 175
— *CRITICAL MASS* — POKE 56789, 52
— *ROAD RACER* — POKE 27150, Ø
— *GHOSTS'N' GOBLINS* — POKE 65277, 200
— *MOON ALERT II*

```
1Ø BORDER Ø : PAPER Ø : CLS
2Ø LOAD "" CODE 16384 : LOAD "" CODE : RANDOMIZE
   USR 26624
```

— *DAN DARE* — POKE 36168, 175 : POKE 45954, 1Ø4
— *SHAOLIN'S ROAD* — POKE 5Ø214, 183
— *ALIENS* — POKE 24680, n (n.º da sala onde se começa)
— *FALCON PATROL 2* — POKE 16764, 234

Pedro Miguel Rodrigues, de Tomar, mandou um mapa de *Hydrofool* e um carregador para este jogo. O mapa é dos dois primeiros níveis e está bem pormenorizado, mas preferimos aquele que publicamos hoje, por incluir todos os níveis. Mas vejamos a rotina:

```
1 BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7
2 CLEAR 24799
5 PRINT AT 1Ø5; «Começar fita»
1Ø LOAD "" CODE
2Ø POKE 64Ø68, 195
25 POKE 64Ø69, 248
3Ø POKE 64Ø7Ø, 255
4Ø FOR f = 65528 TO 65535
45 READ a : POKE f, a
5Ø NEXT F
6Ø DATA 62, 2Ø1, 5Ø, 3
65 DATA 1Ø1, 195, 711, 25Ø
7Ø RANDOMIZE USR 635ØØ
```

Mapa de *Hydrofool*, e também de *Astérix*, mandou *Filipe Manuel Correia*, do Barreiro, que inclui uma série de carregadores e *pokes*, além de *dicas* para *Everyone's a Wally* e *Three Weells in Paradix* (desta última demos há pouco tempo a solução). E segue o seu material:

— *EVERYONE'S A WALLY* — Para arranjar o gancho, tem de apanhá-lo e levá-lo ao WORKSHED, pô-lo em cima da mesa onde está o torno e, com a supercola passa de um lado para o outro; quando se agarra no gancho, aparece HOOK WORKING. Depois, põe-se a encomenda nas docas com a letra E. Tem que se assumir a personagem WILMA, apanha-se os livros 1 e 2 e depositam-se na biblioteca e trocam-se com o bico de BUNSEN. Vai-se buscar o livro 3 e troca-se pela letra B, leva-se a letra ao banco e entrega-se com a WILMA. Em seguida, segue-se o DICK e apanha-se a máscara de gás. Dentro da cave, apanhe o cano (THE PIPE LEAKING), leve o DICK até ao fim da cave, sem passar pelo tubarão e ver onde estão os outros. Se algum estiver no esgoto, passar para o último lado e mudar a personagem que entrou, e só quando estiver em lugar seguro deve teclar para ficar o DICK. Leve o tubo roto para o WORKSHED e ponha no sítio do gancho e deixe ficar; apanhe o remendo e a pastilha (THE PATCHE e THE CHEWING GUN), volte novamente para o WORKSHED faça a mesma coisa que fez para arranjar o gancho (passar para cá e para lá) até o cano estar arranjado. Leva-se o cano arranjado e, com a máscara de gás, passará pelo tubarão. Troque aí o cano pela letra R. A máscara já não é necessária. A letra deve ser entregue pelo TOM, a A pelo HARRY e a K pelo WALLY, e assim forma a palavra BREAK.

Temos ainda estes *pokes:*

— *MARIO BROS* — POKE 44Ø79, Ø (vidas)
— ARMY MOVES — POKE 53324, 255 (vidas)
— *MAG MAX* — POKE 58472, 12 (vidas)
— *ENDURO RACER* — POKE 43542, Ø : POKE 43643, Ø : (tempo infinito)
— *INTO THE EAGLE'S NEST* — POKE 3664Ø, Ø (balas infinitas) : POKE 4Ø512, Ø (chaves) : POKE 41136, Ø (vidas infinitas)
— *PENTAGRAM* — POKE 49917, Ø
— *INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN* — POKE 23336, 195 : POKE 59876, Ø : POKE 6Ø217, 167
— *SAI COMBAT* — POKE 65364, 2Ø1 : POKE 32421, n (n.º de vidas)
— *BUG EYES* — POKE 43493, Ø
— *STREET HAWK* — POKE 35215, 183 : POKE 39699, 182 : POKE 397Ø8, 58 : POKE 41423, 182
— *MUTANT MONTY* — POKE 54933, Ø
— *RAMBO* — POKE 274Ø1, 52 : 3Ø263, 6Ø
— *DUSTIN* — POKE 52942, Ø : POKE 52943, Ø : POKE 52944, 55 (jogo infinito)
— *BABALIBA* — POKE 49732, Ø (bombas inf.) : POKE 56749, Ø (vidas inf.)
— *BLACK HAWK* — POKE 34695, 183
— *GALAXIAN* — POKE 54455, Ø
— *TARZAN* — POKE 51ØØ2, 183 : POKE 51185, 183 : POKE 52268, 183 : POKE 51Ø13, Ø
— *ANTIRIAD* — POKE 3427Ø, Ø
— *KILLER TOMATOES* — 25321, Ø
— *SPIKY HAROLD* — POKE 34813, Ø
— *GYROSCOPE* — POKE 53922, Ø
— *JUDGE DREDD*

```
1Ø REM JUDGE DREDD
2Ø CLEAR 247ØØ
3Ø LOAD "" SCREEN $
4Ø LOAD "" CODE
5Ø POKE 24936, 24
6Ø RANDOMIZE USR 24736
```

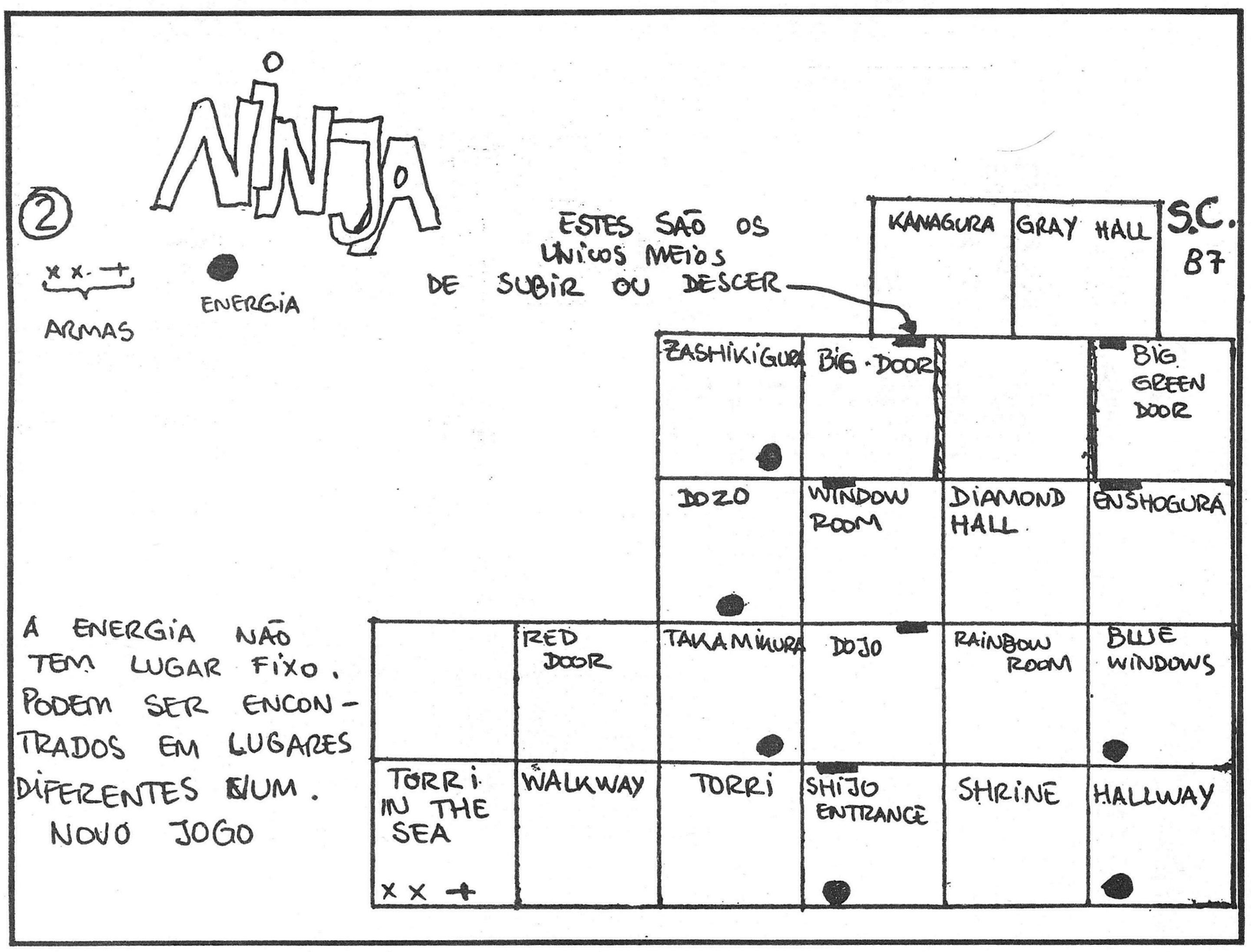
— *DRAGON'S LAIR*

```
1Ø REM DRAGON'S LAIR
2Ø LOAD "" CODE : POKE 3Ø773, Ø : POKE 3Ø774, 91
3Ø FOR f = 23296 TO 23302 : READ a : POKE f, a : NEXT f
êØ RANDOMIZE USR 23296
5Ø DATA 175, 5Ø, 155, 2Ø2, 195, 48, 184
```

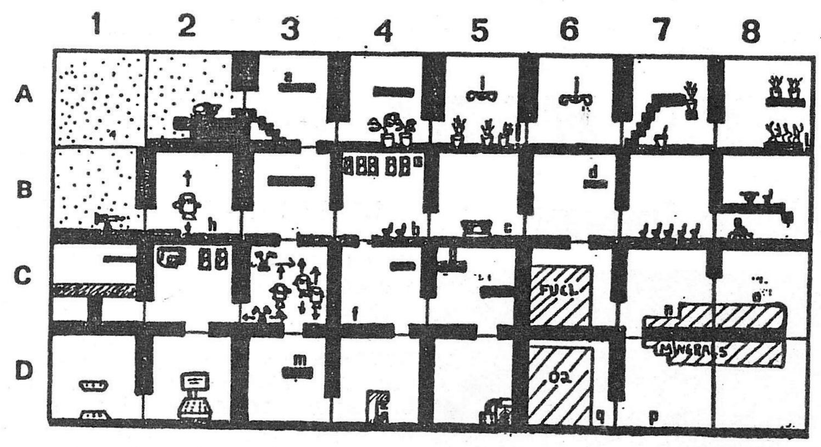
— *MARTIANOIDS*

```
1Ø REM MARTIANOIDS
2Ø CLEAR 24576
3Ø LOAD "" CODE
4Ø POKE 46793, Ø
5Ø RANDOMIZE USR 24576
```

```
1Ø REM GALVAN POKES
2Ø CLEAR 6ØØØØ : LET t = Ø
3Ø FOR n = 23296 TO 23414 : READ a : POKE
   n, a : LET
   t = t + a* : NEXT n
4Ø IF t < > 344591, 663 THEN PRINT «DATA
   ERROR» : STOP
5Ø RANDOMIZE USR 23296
6Ø DATA 221, 33, 2Ø3, 92, 17, 234, 6, 175, 214, 1, 2Ø5
7Ø DATA 86, 5, 48, 241, 33, 253, 94, 17, 99, 252, 1, 43
8Ø DATA 3, 2Ø5, 96, 91, 2Ø5, 83, 91, 33, 145, 252, 17
9Ø DATA 145, 251, 1, 128, Ø, 237, 176, 62, 251, 5Ø, 17Ø
1ØØ DATA 251, 5Ø, 174, 251, 5Ø, 182, 251, 33, 251, 2Ø1
11Ø DATA 34, 2Ø2, 251, 2Ø5, 145, 251, 33, 75, 91
12Ø DATA 17, 31, 255, 1, 8, Ø, 237, 176, 195, 243, 254
13Ø DATA 33, Ø, 195, 34, 128, 2Ø7, Ø, Ø, 62, 143, 5Ø, 118
14Ø DATA 91, 33, 145, 252, 229, 2Ø9, 1, 253, 2, 58, 118, 91
15Ø DATA 2Ø6, 1Ø, 56, 11, 5Ø, 118, 91, 174, 119, 237, 16Ø
16Ø DATA 234, 96, 91, 2Ø1, 198, 128, 24, 241, 194
```



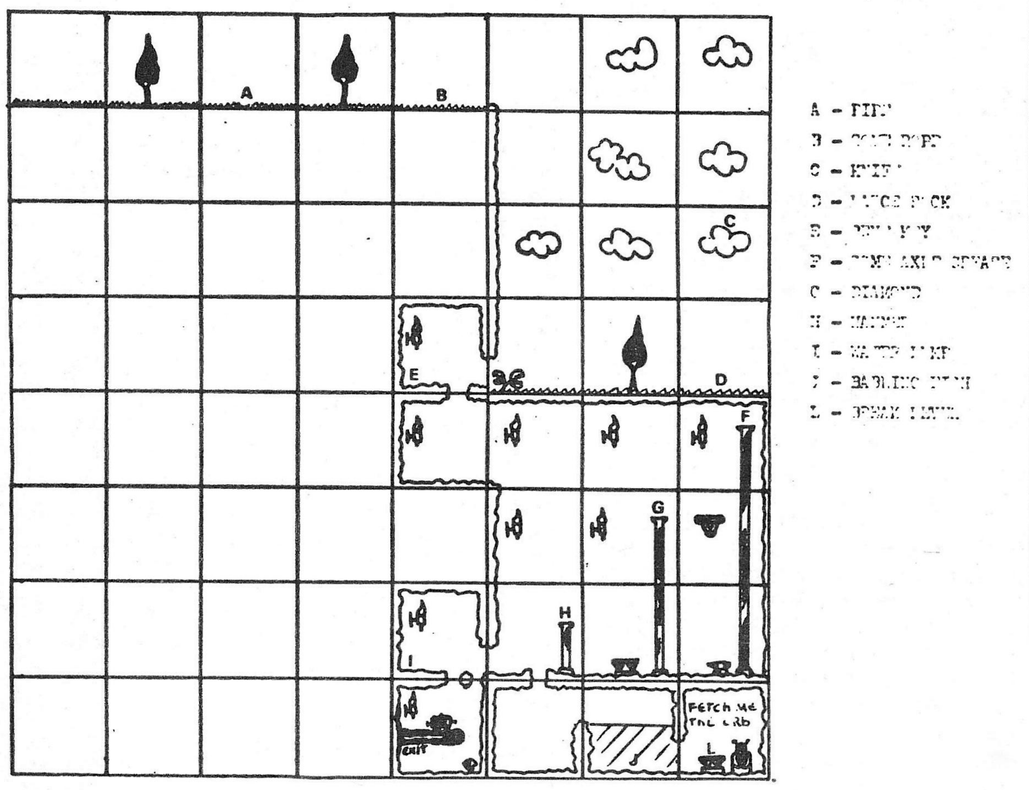
UNIVERSAL HERO — UNIV. HERO

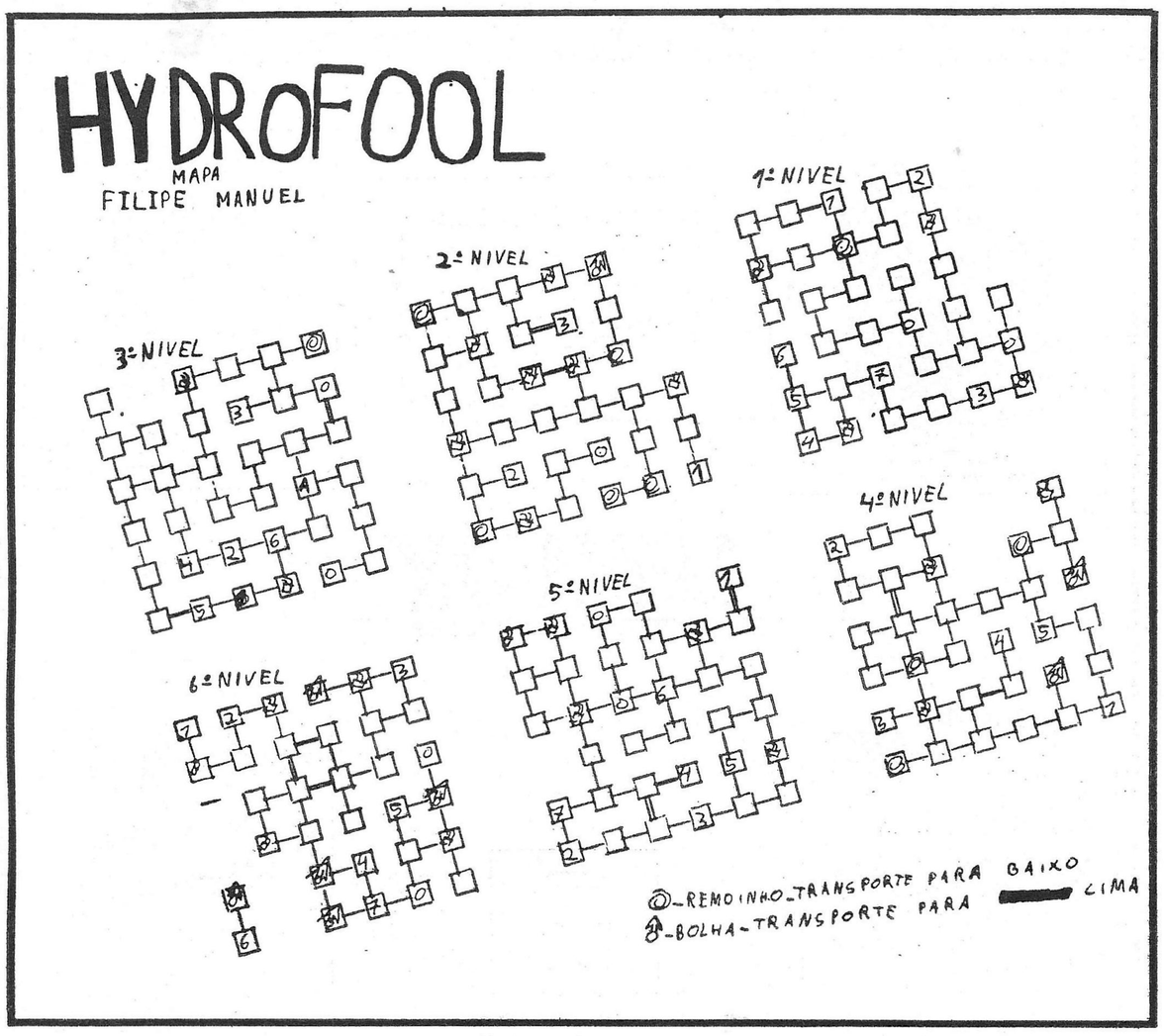


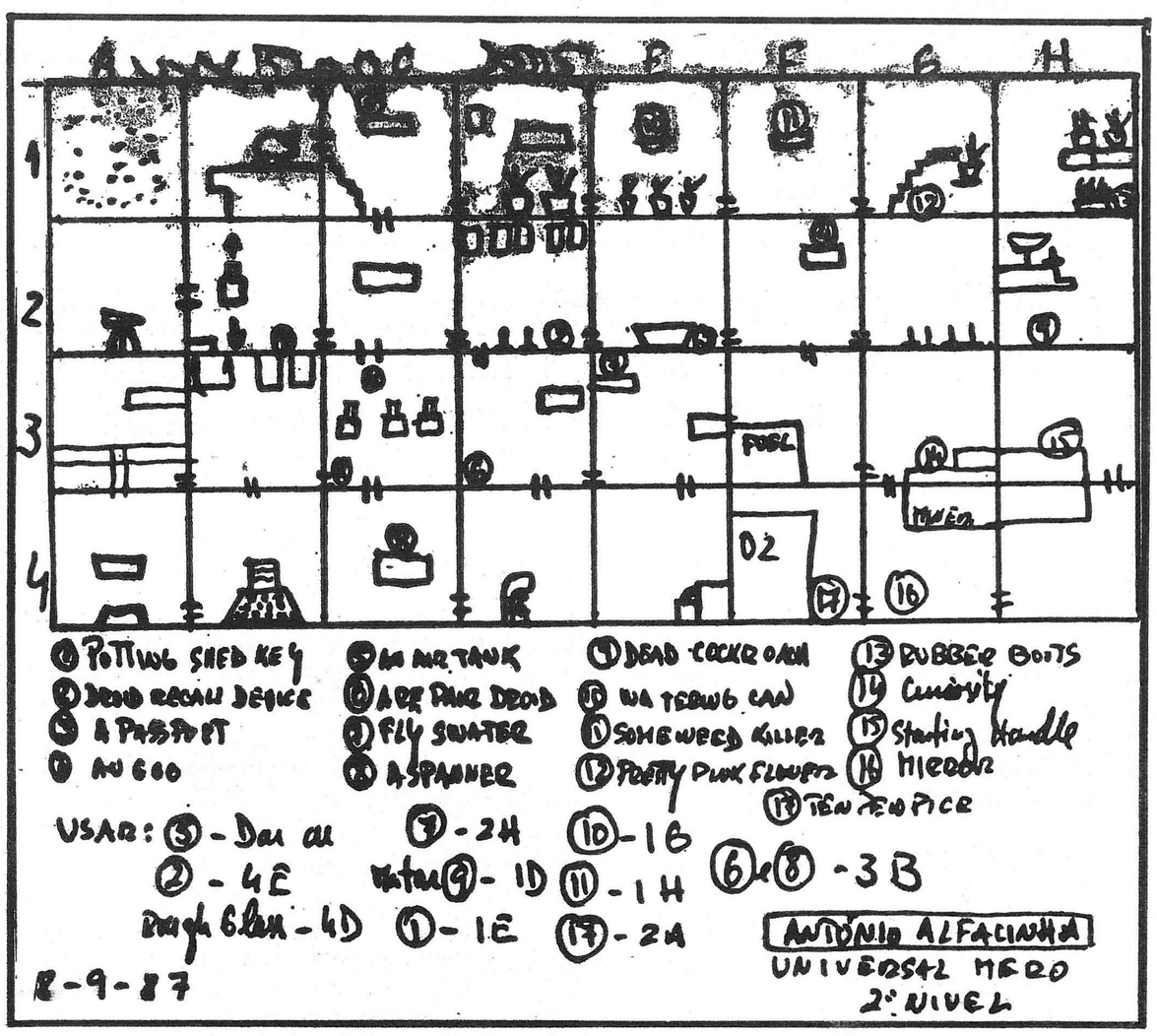
a- AIR TANK
b- DROID RECALL DEVICE
c- PASSPORT
d- EGG
e- DEAD COCKROACH
f- REPAIR DROID
g- FLY AWAITER
h- POTTINGSHED KEY
i- WATERING CAN
j- SOME WEED KILLER
l- RUBBER BOOTS
m- SPANNER
n- CURIOSITY
o- STARRTING HANDLE
p- MIRROR
q- TEN PENCE PIECE

A-2 A-3 B-3 B-4 C-4 C-5 apanhar(g) C-4 B-4 B-5 B-6 B-7 B-8 usar(g) e apanhar(e) B-7 B-6 B-5 apanhar(c) (este juntamente com o oleo e o"id carde"permitem voltar ao 1º nivel) B-4 apanhar(b) C-4 C-5 D-5 usar(b) (fáz desaparecer o robot mortal do 1º nivel, podendo assim ir-se buscar acaixa de radiação) C-5 C-4 B-4 B-3 B-2 apanhar(h) B-3 A-3 A-4 usar(e) A-5 usar(h)e apanhar(i) A-6 apanhar(j) A-7 usar(i) e apanhar flor que aparece no vaso A-8 usar(j) e apanhar(l) A-7 A-6 A-5 A-4 A-3 B-3 B-4 B-5 B-6 C-6 C-7 C-8 apanhar(o) D-8 D-7 apanhar(p) D-6 apanhar(q) D-7 C-7 C-6 B-6 B-5 B-4 B-3 B-2 B-1 usar(q) B-2 B-3 B-4 C-4 apanhar(f) D-4 usar"rough glass"°(do 1º nivel) (e apanhar depois de transformado em lente) D-3 apanhar(m) C-3 (cuidado) C-2 C-1 usar(p) edepois a lente C-2 usar(m) e depois(f) D-2 D-1 usar(o)

ATENÇÃO - usar os objectos (a) e (d) só em caso de necessidade de energia. o objecto(d) só pode ser usado na sala A-8 --- todos os objectos após usados devem de ser largados ficando só os que nunca foram usados







Dois leitores da Póvoa de Varzim (código postal 4490 e Rua da Cordoaria, 29), que escolheram o pseudónimo de *Sputnik Corporation*, pedem com urgência *dicas* e/ou *pokes* para *Game Over, Krakout, Metrocross, Tarzan, Uridium* e *Zynaps*, e em contrapartida mandam estes carregadores e ainda um mapa de *Ninja:*

— *SHAO LIN'S ROAD* — Carregue nas teclas C, V, X, SPACE, CAPS SHIFT e 7, ao mesmo tempo, e o jogo passará de nível

— *GUN RUNNER*

```
 0 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
20 CLEAR 25317
30 LOAD "" CODE
40 POKE 64531, 68 : RANDOMIZE USR 64512
50 POKE 65120, 12
60 FOR N = 23308 TO 23323
70 READ A : POKE N, A : NEXT N
80 DATA 175, 50, 19, 192, 50, 132
90 DATA 190, 50, 169, 192, 50
100 DATA 69, 205, 195, 198, 187
200 RANDOMIZE USR 65082
```

— *PHANTOMAS* — POKE 44819, 0 (energia) : POKE 46790, 191 (não são necessários 36 objectos para aceder à caixa forte).

António Alfacinha, de Oeiras, mandou bastante material, mas está com azar, porque a maioria dos *POKES* ou saiu recentemente ou tinha já sido incluída na secção de hoje, quando chegamos à sua carta. Quanto aos mapas, idem. De qualquer forma, sempre publicamos os seguintes:

— *FIST II* (D, dir.; E, esq.; C, cima; B, baixo; R, rezar)
D, B, D, C, E, R, D, C, D, C, D, C, D, B, D, B, E, R, D, B, E, B, E, C, B, D, B, D, B, D, C, D, B, D, B, E, R, D, MATA (acabou jogo)

— *ZUB* — POKE 37473, 201

— *ELEVATOR ACTION*

```
10 REM POKES
20 CLEAR 65535
30 LOAD "" CODE 64752, 0
40 POKE 64752, 0
50 POKE 64753, 254
60 FOR f = 65024 TO 65030 : READ a : POKE f, a : NEXT f
70 DATA 175, 50, 101, 164, 195, 35, 148
80 RANDOMIZE USR 64730
```

— *PYRAMID* — POKE 44685, 0 (energia)

— *SCUBA DIVE* — POKE 55711, X (X = n.º vidas)

— *SUPER SOCCER* — Quando os jogadores chegarem ao relvado, carregar em T + 6 + H, ao mesmo tempo, e o jogo passa para o período seguinte. Repetir até chegar aos penalties e depois é mais fácil ganhar.

Manuel Sousa Coutinho, de Lisboa, enviou alguns carregadores e aproveitamos este:

— *ZYNAPS*

```
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
20 CLEAR 32767
25 PRINT AT 10, 7; «START ZYNAP'S TAPE»
30 LOAD "" CODE
35 POKE 64531, 214
40 RANDOMIZE USR 64512
45 POKE 65115, 15
50 FOR f = 23311 TO 23323
55 READ a : POKE f, a : NEXT f
60 DATA 62, 126, 50, 106, 177
70 DATA 62, 201, 50, 80, 155
80 DATA 195, 0, 128
90 RANDOMIZE USR 65082
```

Diversos *pokes* mandou *Nuno José Sequeira*, de Lisboa, e deles aproveitamos:

— *URIDIUM* — POKE 31308, 0

— *AUF WIEDERSEHEN MONTY* — POKE 42287, 201

— *CHRONOS* — POKE 56904, 0 : POKE 53407, n (n = n.º vidas)

Nuno Zoio, de Lisboa, além de um mapa de *Astérix*, enviou vários carregadores e *pokes:*

— *MISS PACMAN*

```
10 CLEAR 25285
20 POKE 52887, 183
30 RANDOMIZE USR 56542
```

— *PYRACURSE*

```
10 CLEAR 24799 : LOAD "" CODE 23296
20 POKE 23325, 201 : RANDOMIZE USR 23299
30 POKE 33450, 201 : RANDOMIZE USR 29600
```

— *CYROX*

```
10 CLEAR 30000 : LOAD "" SCREEN $ : LOAD "" CODE
20 POKE 50198, 0 : RANDOMIZE USR 33001
```

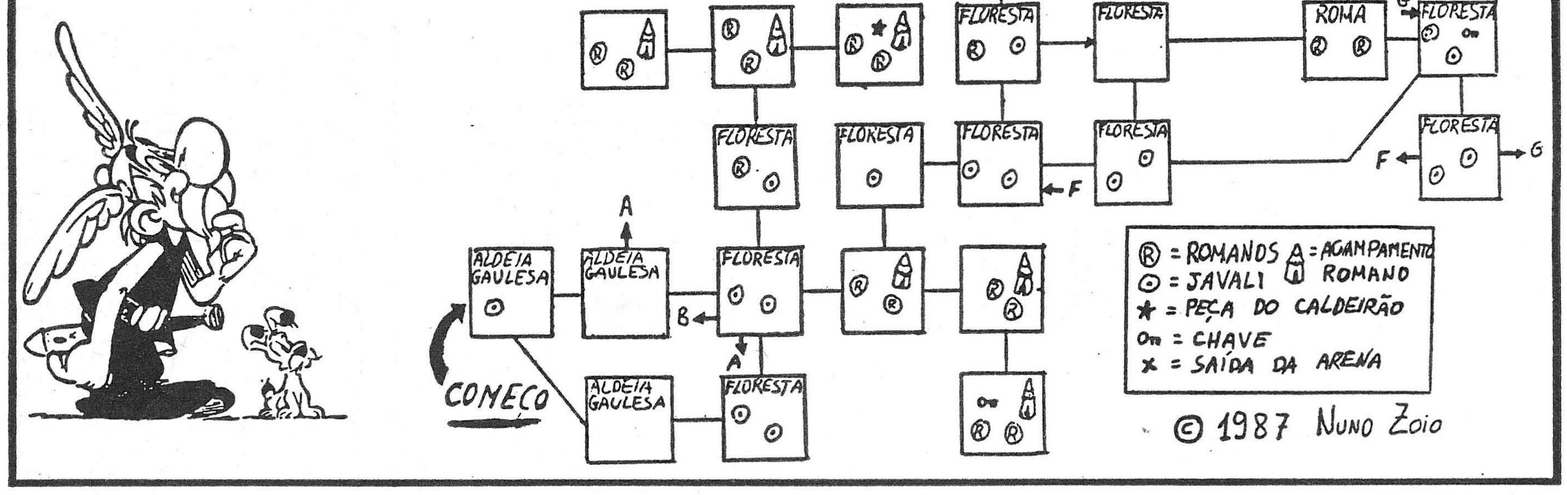
— *MOVIE* — POKE 64788, 195 (vidas inf.)

— *SGRIZAM* — POKE 34548, 0 : POKE 29534, 0 : POKE 29519, 0

— *PHANTOMAS II* — POKE 26606, 0 : POKE 28452, 0 : POKE 29756, 0 : POKE 31004, 0

— *DYNAMITE DAN II*

```
10 FOR F = 60000 TO 60049
20 READ A : POKE F, A
30 NEXT F
40 PRINT AT 102, "Play"
50 RANDOMIZE USR 60000
60 DATA 49, 23, 94, 221, 33
70 DATA 64, 156, 17, 144, 1
80 DATA 175, 55, 205, 86, 5
81 DATA 48, 242, 33, 132, 234
82 DATA 17, 56, 91, 1, 20
83 DATA 0, 237, 176, 62, 52
84 DATA 50, 71, 156, 195, 64, 156
85 DATA 33, 0, 24, 34, 74, 113
86 DATA 62, 201, 50, 104, 115
87 DATA 195, 144, 108, 0, 0
88 DATA 0, 0, 0
```



Finalmente, *António Valadas*, de Lisboa, que enviou mapas da 2.ª e 3.ª partes (este último incompleto, pelo que pede ajuda para o completar) de *Universal Hero*, pedindo ainda informações sobre a forma de abrir as válvulas.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — ENDURO RACER
2.º — F-15 STRIKE EAGLE
3.º — ARKANOID II
4.º — WORLD GAMES
5.º — ALLIENS
6.º — EXOLON ZYNATE
7.º — SCALETRIX
8.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
9.º — VULCAN
10.º — NEMESIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Linha a linha...

«Drácula» merece hoje uma original contribuição do leitor Carlos Pedro Limpo de Carvalho

OS «aventureiros continuam a interessar-se por esta secção e, sobretudo, por alguns jogos, como *Drácula*, que mereceu uma original contribuição de *Carlos Pedro Limpo F. de Carvalho*, da Cova da Piedade, e que reproduzimos na íntegra: Depois de chegar, segui para Este e paguei ao mal-humorado (e alcóolico!) cocheiro, pois, além de não ser caloteiro, prezo-me de conservar os meus ossos inteiros! Continuei o meu caminho para Este e entrei no sombrio hotel. Só pensava numa boa cama para descansar, por isso dirigi-me para a recepção do hotel, ou seja para Sul.

Em frente de mim pairava uma secretária e não se encontrava ninguém atrás dela. Procurando a usual campainha para chamar o empregado, examineia e evoquei a campainha, que tinha um som deveras sinistro, eu digo.

Apareceu de seguida um empregado, que tremia mais que um pinguim (desculpem-me se me estou a tornar irónico, mas foi a única expressão que encontrei, devido ao meu estado débil). Ele ou tinha frio ou estava com um medo incrível de qualquer coisa, os seus olhos deram-me a resposta! Assinei o registo e li-o apenas por curiosidade. Reconheci apenas uma letra muito torta que mais pareciam hieroglifos dizendo «John Harker» — EU!!!

Em seguida, fui para Norte e para cima, subindo umas velhas escadas que contribuíam também para o toque assombrado do hotel. Dei assim com a porta do meu quarto, que estava trancada. Destranquei-a (UNLOCK para os mais portugueses!), abri-a e finalmente dirigi-me para Norte.

Olhei em minha volta (LOOK AROUND) e dei com uma janela e com uma mesa. Examinei a mesa, abri a gaveta, e examinei esta última. Apanhei um fósforo e com ele acendi o candeeiro que estava na mesa. Uma fome de leão apoderou-se de mim e dirigi-me para o restaurante do hotel (S, D, E), sentei-me numa mesa que estava sem ninguém e li o «menú».

Como não bebo e adoro carne de vaca escolhi o *beef a la Krone*, e, para beber, água fresca chegou. Acabei de jantar e segui para o meu quarto (W, U, N). Dormi muito mal, tive um pesadelo, (seria mesmo um pesadelo?!) que não vou contar e, quando acordei, percebi que um pesadelo bem real me esperava: um cão furioso que não estava ali para me dar os bons-dias!

Examinei o quarto e vi uma mesa. A minha única oportunidade de subi para cima desta e encontrei uma coisa (depois de examinar a mesa como é óbvio) que me deixou tão feliz como um chupa deixa uma criança: um osso! (não para autoconsumo!) talvez assim o cão me deixasse em paz! Apanhei-o e atirei-o (GET BONE, THROW BONE). UFF! Mais uma vitória da inteligência sobre a força bruta. Que noite! Voltei para o quarto e adormeci. De manhã acordei bem disposto, ia deixar aquele sítio horrível! Apressei-me a vestir e fui para a rua (S, D, W), olhei à minha volta e sentei-me à espera de uma carruagem.

A espera foi longa e aborrecida, mas, finalmente, chegou. Dei o meu nome ao cocheiro (JONATHAN HARKER) e deixei Carpathia.

Encontrava-me agora na segunda fase da minha empolgante e deveras perigosa aventura, a caminho ou da salvação ou da perdição total. Olhei a minha volta (LOOK AROUND) e encontrei uma presença feminina na carruagem que seguia: era uma sinistra mulher vestida de preto. Examinei-a (para os que levam as coisas para o lado errado, sou um homem respeitável e respeitado!). E a seguir examinei-lhe os olhos. Meu DEUS! o pesadelo tinha começado de novo! (alguém por favor me tire desta aventura). Horrorizado com tudo aquilo, deixei de ver e, por isso, fechei os olhos. A desagradável senhora (a propósito, o que estará neste momento a fazer a minha sogra?) deu-me uma cruz de prata e balbuciou umas palavras a que não prestei atenção. Usei a cruz (WEAR CROSS) e a seguir esperei várias vezes até uma voz me perguntar se ia visitar o conde Von (o sempre bem aparecido toque dramático) DRÁCULA. Como não sou mentiroso, respondi afirmativamente (SAY YES) e montei na carruagem (BOARD COACH).

Olhei de novo à minha volta e reparei que estava sozinho, ouvindo um fundo musical nada harmonioso — o uivar de lobos (não, a história do lobisomem não entra aqui). Deparei também com um assento num estado nada conservado. Tirei a cruz (REMOVE CROSS) e levantei o assento (LIFT SEAT), surgiu então uma porta. Pus a cruz neste sítio (INSERT CROSS) abri a porta e examinei (OPEN DOOR — EXAMINE).

Encontrava-me agora no exterior do sombrio castelo.....

Diriji-me para Sul e Oeste e olhei à minha volta. Fui então para cima e de novo olhei à minha volta. Encontrei uma magnífica porta, examinei o puxador (EXAMINE FRAME) e encontrei um morcego de bronze. Examinei-o, apalpei a sua boca (FEEL MOUTH), encontrei um botão. Foi então que O vi, sabia falar bastante bem, tal como uma pessoa culta, mas havia algo de sobre-humano na sua voz. O sangue gelou-me!

Depois duma série de acontecimentos acordo e olho em volta. Examino a mesa e apanho o objecto que lá se encontra (GET TRAY), dirijo-me para Norte com uma enorme vontade de me barbear. Apanho o pano (GET CLOTH) e limpo o objecto que apanhei na mesa (CLEAN/ POLISH-TRAY). Consigo então barbear-me sem me cortar (o sangue atrai os vampiros, meus amigos). Nota: TRAY.

O conde aparece então, inofensivamente. Conversamos sobre certos negócios, mas, no tom de sua vez, noto algo mais, ele assusta-me!!

Olhei em volta e fui para Oeste 2 vezes (W-W).

Sou fechado no quarto! Não há nada a fazer espero até adormecer e quando acordo espero que o meu «pensionista« me deixe sozinho na casa de jantar. Examino então a mesa e apanho a garrafa, atiro-a contra a parede (THROW BOTTLE) e apanho um vidro partido (GET SHARD).

Vou então para W-S-W (de volta ao quarto) e espero até ser de manhã (durante a noite vejo Drácula a sair do quarto pela sua janela). Segui então para E-W e sou fechado no quarto de novo. Um calafrio passa-me pela espinha e agarro-me à cruz (GET CROSS). Espero então pelo destino. Mais um pesadelo bem real se acerca de mim. Lembro-me então da cruz e ergo-a num golpe de desespero (WAVE CROSS). Resulta, no meio de gritos, elas fogem. Espero de novo até o conde partir e apanho o pedaço de vidro partido (GET SHARD). Vou para Este duas vezes (E-E), examino a janela e corto o seu puxador (CUT CORD), sigo para Oeste duas vezes e a seguir para Norte. Olho em volta e abro a porta do guarda-vestidos (OPEN DOOR), vou para Norte, tiro o RAIL (que é um objecto que impede de descobrir a passagem secreta) — MOVE RAIL. Vou para Sul e tiro o guarda-vestidos (MOVE WARDROBE). Sigo para S-E-S-W-S, apanho a lâmpada (lanterna neste caso) e sigo para N E N W N DDD W. Larguei depois a inútil lâmpada (inútil a partir deste momento) e atei o puxador da janela (TIE CORD). Larguei o vidro (DROP SHARD), esperei uma vez (WAIT), diriji-me para baixo logo depois de ter visto o sinistro conde. Encontrava-me agora no quarto deste. Olhei em volta, descobrindo um tapete, levantei-o (LIFT CARPET) e deparei com um alçapão. Devia ser por aqui que o conde se dirigia durante o dia. Abri o alçapão (OPEN TRAPDOOR) e fui para baixo.

Estava agora num sinistro lugar em ruínas onde fora a capela do castelo. Olhei em volta. Aquele lugar era mais sinistro do que qualquer cemitério existente na face da Terra. Havia muitos caixões, e o maior devia ser onde o conde permanecia durante o dia. Abri o caixão (OPEN BOX) e larguei a cruz (DROP CROSS) ignorei os protestos e ameaças e fui para Sul três vezes. A minha preocupação residia agora nos caixões que permaneciam noutro local e que deveriam ser destruídos, se deviam.

Este nosso leitor, que promete para breve a solução da terceira parte de *Drácula*, faz ainda uma correcção a *Kayleth*, referindo que, no princípio, a instrução é *Break bands* e não *Bend*, como saiu. Claro que é, mas tratou-se de uma gralha.

The Boggit

Fernando Jorge Moreira, do Feijó, mandou a solução de *The Boggit*, da forma como reproduzimos:

1.ª parte: OPEN CHEST; CLIMB INTO CHEST; GET DIARY; READ DIARY; quando o Grandalf chegar THROW CHOCOLATES; DIAL 29285; go out; SAY Ø; N; TALK TO THORNY; TALK TO GRANDALF; SAY FOLLOW ME; E; N; SAY LUX; CLIMB INTO CAULDRON; GET KEY; CLIMB OUT; N; UNLOCK DOOR; OPEN DOOR; N; GET ROPE; S; S; S; E; E; N; TALK TO SMELLY; TAKE LUNCH; EAT LUNCH; S; E; S; S; GET CARD; N; GET CIGARETTE; N; E; S; GET SECURITY CARD; N; W; GO IN; TAKE SANDWICH; OUT; W; W; N; espere uns momentos e grave o código numa cassete.

Espaço de aventura

ROTINAS várias continuam a aparecer para esta secção, e supomos que originais, já que, conforme referimos no último número, nos sentimos «escaldados» com algumas desonestidades. Pensamos, todavia, que se tratará de casos isolados, e por isso continuamos, de boa-fé, a publicar o material que nos enviam.

Para abrir, hoje, algumas rotinas enviadas por *José Pimenta Gama*, de Elvas:

```
 1 REM J. Pimenta Galvão
 5 PRINT AT Ø, 12 ; «Furacão»
1Ø FOR F = 1 TO 5Ø
2Ø CIRCLE F + 1ØØ, F + 5Ø, F
3Ø NEXT F
```

★

```
 1 REM Órgão
 2 LET a = 5ØØ : INK 5 : BORDER 5
 5 PRINT AT 1, Ø; «José Pimenta Gama Jr.
   ©'»; AT 5, 1Ø; INVERSE 1; FLASH 1;
   «órgão»
1Ø INPUT «Ritmo (SIN)?»; LINE a $
2Ø IF a $ = «S» or a $ = «s» THEN LET
   R > 1 : GOTO 4Ø
3Ø LET R = Ø
4Ø PRINT AT 11, Ø; FLASH 1; «teclas:    »
5Ø PRINT AT 15, 7; «Ø — diminuir duração»
6Ø PRINT AT 17, 7; «9 — aumentar duração»
7Ø PRINT AT 17, 9; «cursor E — glissando»
1ØØ IF NOT R THEN PAUSE Ø
1Ø5 PRINT AT 21, 3; «duração da nota = »;
   A/ 1ØØØ; «      »
11Ø IF INKEY $ = «9» AND a < 1 E 4 THEN
   LET A = A + 1ØØ : GOTO 1ØØ
12Ø IF INKEY $ = «Ø» AND A > 1ØØ THEN
   LET A = A − 1ØØ : GOTO 1ØØ
13Ø IF INKEY $ = CLR $ 14 THEN FOR F
   = 1 TO 1Ø : BEEP A/ 1 E 3, F : NEXT
   F : GOTO 1ØØ
14Ø LET B = CODE INKEY $/ 5
15Ø BEEP A/ 1 E 3, B
2ØØ GOTO 1ØØ
```

★

```
 1 REM Picture Room
1Ø FOR F = − 1ØØ STEP 4
2Ø PLOT USR 13ØØ/ 1ØØ, 87 : DRAW F,
   INT (RND * 3Ø)
3Ø PLOT USR 13ØØ/ 1ØØ, 87 : DRAW F,
   — INT/ RND * 3Ø
4Ø NEXT F
5Ø PAUSE Ø : BEEP .5, − 1Ø
6Ø PAUSE Ø : GOTO 1Ø
1ØØ REM José Pimenta Gama Jr. ©
```

★

```
 1 REM Bandeira nacional
 2 REM José Pimenta Gama Jr.
 5 INK 6 : BORDER Ø : INPUT " "
 6 DIM a $ (16) : FOR M = 1 TO 2
1Ø FOR F = Ø TO 21
2Ø PRINT AT f, 16 * (n = 2); PAPER
   n * 2; a $
3Ø NEXT f
4Ø BEEP .1, n
5Ø NEXT n
6Ø FOR f = 43 TO 5Ø
7Ø CIRCLE 127, 87, f
8Ø NEXT f
9Ø PLOT 95, 11Ø
1ØØ DRAW 65, Ø
11Ø DRAW Ø, − 4Ø
12Ø PLOT 95, 11Ø
13Ø DRAW Ø, − 4Ø
14Ø DRAW 65, Ø, 2.1
15Ø PLOT 1Ø5, 1ØØ ; DRAW 45, Ø
16Ø DRAW Ø, − 3Ø
17Ø PLOT 1Ø5, 1ØØ : DRAW Ø, − 3Ø
21Ø DRAW 45, Ø, 2.1
22Ø PLOT 122, 97 : DRAW 9, Ø
23Ø DRAW Ø, − 6 : DRAW − 9, Ø, − PI + .3 :
   DRAW Ø, 6
24Ø PLOT 122, 84 : DRAW 9, Ø
25Ø DRAW Ø, − 6 : DRAW − 9, Ø, − PI + .3 :
   DRAW Ø, 6
26Ø PLOT 122, 7Ø : DRAW 9, Ø
27Ø DRAW Ø, − 6 : DRAW − 9, Ø, − PI + .3 :
   DRAW Ø, 6
28Ø PLOT 1Ø9, 84 : DRAW − 9, Ø
29Ø DRAW Ø, − 6 : DRAW − 9, Ø, − PI + .3 :
   DRAW Ø, 6
3ØØ PLOT 135, 84 : DRAW 9, Ø
31Ø DRAW Ø, − 6 : DRAW − 9, Ø, − PI + .3 :
   DRAW Ø, 6
32Ø PRINT # Ø; INK 5; «VIVA
   PORTUGAL!!!» : PAUSE Ø
```

★

```
  1 GOSUB − 3ØØ
  5 INPUT "endereço?"; M
 1Ø LET A = PEEK M : LET A $ = " "
1ØØ LET P = A + 1
11Ø FOR F = 7 TO Ø STEP − 1
12Ø LET    P 2 = P − 2 > F : IF    P2

   Ø AND P2 = INT P2 THEN LET P = P2
   : LETL a $ = a $+ " ■ " :
   GOTO 15Ø
13Ø IF P < = Ø THEN GOTO 16Ø
14Ø LET a $ = a $ + " "
15Ø NEXT F
16Ø POKE 23, 692255 : PRINT "endereço";
   TAB 9; M; TAB 15; "PEEK"; TAB 20;
   A; TAB 24; a $
17Ø IF INKEY $ = "N" OR INKEY $ = "n"
   THEN GOTO 5
18Ø IF INKEY $ = "P" OR INKEY $ = "P"
   THEN INPUT "endereço?"; E; "valor?";
   V : POKE E, V
2ØØ LET M = M + 1 : IF M = 655 36 THEN
   LET M = Not M
21Ø GOTO 1Ø
3ØØ CLS : PRINT «José Pimenta Gama
   Jr. ©»
31Ø PRINT «gráficos»
32Ø PRINT AT 5, 5; «teclas : »
33Ø PRINT AT 12, 7; «N — novo endereço»;
   AT 15, 7; «P — introduzir pokes»
34Ø PAUSE Ø
35Ø CLS : RETURN
```

Quanto às tuas perguntas: claro que podes enviar programas noutras linguagens; sobre o ADA não conhecemos nenhum livro, pelo que deverás informar-te numa livraria com obras da especialidade.

Gerador de caracteres

João Paulo Pereira, de 14 anos, de Lisboa, precisava de uma rotina anti-BREAK e anti-MERGE e mandou esta rotina:

```
 1ØØ CLEAR 31399
 2ØØ INPUT «Que letra deseja reprogramar?»;
    a $
 2Ø5 IF CODE (a $) = 226 THEN GOTO 4ØØ
 21Ø LET a = 31145 + 8 * (CODE a $ − 32)
 22Ø FOR f = Ø TO 7
 23Ø LET b $ CHR $ (196)
 24Ø INPUT c $
 245 IF LEN c $ 8 AND c $ " " THEN BEEP.5,
    2Ø : GOTO 24Ø
 25Ø LET b = VAL (b $+ c $)
 255 POKE a + f, b
 26Ø PRINT f + 1; TAB 3; c $, b
 27Ø NEXT f
 28Ø PRINT
 29Ø PRINT a $
 3ØØ PRINT
 31Ø PRINT
 32Ø PRINT
 33Ø GOTO 2ØØ
 4ØØ PRINT «Por favor aguarde alguns
    momentos...»
 42Ø LET p = 15616
 43Ø LET a = 31401
 44Ø FOR f = Ø TO 255
 45Ø POKE a + f, PEEK (p + f)
 46Ø NEXT f
 47Ø LET v = 31145
 48Ø LET n = 23606
 49Ø POKE n, v − 256 * INT (v/ 256)
 5ØØ POKE n + 1, INT (v/ 256)
 51Ø CLS : STOP
```

Mensagens e cálculos

Nuno Miguel Rocha Veríssimo, de Setúbal, mandou em tempos uma rotina para calcular a média das notas escolares, mas havia um *bug* que a nossa leitora *Andrea* detectou. Pois bem, ele agradece à *Andrea* e pede-lhe desculpa, e envia mais estas rotinas devidamente testadas. A primeira faz correr uma mensagem no «écran» e a segunda calcula a área ou a hipotenusa de qualquer triângulo:

```
 1 REM − − − − − −
 2 REM SPECTRUM 1987
 3 REM − − − − − −
 1Ø CLS : INPUT «Digite a mensagem...»;
    A $
 2Ø IF A $ : " " THEN GOTO 1Ø
 3Ø LET S = 5Ø
 4Ø FOR B = 1 TO LEN A $ + 33
 5Ø PRINT AT 5, Ø; (« 35 espaços » +
    A $ + « 35 espaços ») (B TO B + 31)
 6Ø LET S = S − (5 AND INKEY $ =  «F»
    AND S > 1) + (5 AND INKEY $ = «D»)
 7Ø IF INKEY $ = «A» THEN GO SUB 12Ø
 8Ø FOR A = 1 TO S
 9Ø NEXT A
1ØØ NEXT B
11Ø GO TO 4Ø
12Ø FOR A = 1 TO 2ØØ
13Ø NEXT A
14Ø RETURN
```

```
 1 REM − − − − − −
 2 REM SPECTRUM 1987
 3 REM − − − − − −
 7 CLS : PRINT AT Ø, 1; «com esta rotina
   pode calcular a hipotenusa (é mesmo
   pegado por causa do "screen") ou a
   área de qualquer triângulo. Tecle «T» se
   deseja a hipotenusa, e «F» se a área...»
 8 INPUT R $ : IF R $ = «F» THEN
   GO TO 1ØØ
 1Ø CLS : PRINT «no triângulo, qual
   o comprimento dos lados A e B,
   em cm?»
 2Ø INPUT A, B
 3Ø LET c = SQ, R (A * A + B * B)
 4Ø PRINT AT 6, Ø; «o comprimento
   da hipotenusa é de ";c;" "cm."»
 5Ø PAUSE Ø : GO TO 7
1ØØ CLS : INPUT «qual o comprimento
   da base, em cm?»; X
1Ø2 INPUT «qual o valor da altura,
   em cm?»; y
1Ø5 LET w = (X* J)/ 2
1Ø8 CLS : PRINT «base»; X; «  cm» " " TAB
   Ø; «altura»; y; «  cm» " " TAB 0;
   «area  »; W; «  cm²»
1Ø9 PAUSE Ø : GO TO 7
```